

RISOLVERE LE SCENE

Nel cuore di uno scontro, ognuno dei due giocatori scommette in segreto una manciata di token bianchi o neri (quanti vuole, anche uno solo, ma mai più di mezza tazza). Si mostra la scommessa insieme.

Chi vince ha convinto il Re, per questa volta, e può descrivere come siano andate in realtà le cose (o almeno, agli occhi del Re). Inserire i dettagli nelle schede personaggio.

- * Bianco vs Bianco: il mucchio più grande vince. Il mucchio vincitore va nella tazza al centro, quello perdente va al vincitore
- * Nero vs Bianco: nero vince sempre. Entrambi i mucchi vanno nelle tazze al centro
- * Nero vs Nero: il mucchio più grande vince. Entrambi i mucchi vanno nelle tazze al centro

FINALE

Il gioco termina quando una delle tazze al centro (bianca o nera) è piena e strabocca.

Ogni giocatore deve aver interpretato Re Keeton per almeno due turni. Se una tazza è piena prima del tempo, vuotarla per metà e dividere i token equamente tra i giocatori.

- * Tazza bianca piena: Re Keeton è pronto a nominare il suo erede. Il giocatore con più token bianchi sarà il Re. Egli racconta l'incoronazione, il passaggio di potere, come ha sconfitto il nemico, e decide il fato dei suoi avversari
- * Tazza nera piena: il regno è sconfitto e l'invasore ha vinto. Tutti perdono, ma il favorito del Re (quello con più bianchi) diviene il capro espiatorio. Gli altri due raccontano di come hanno scampato la morte, e di come Keeton o gli invasori abbiano punito il favorito del Re

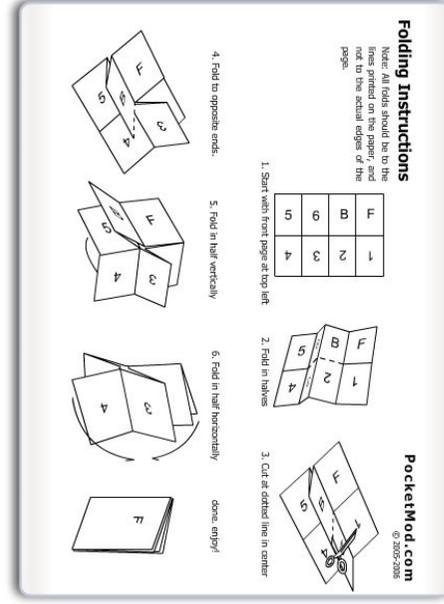
Il Nuovo Re

*Nelle nostre terre, è giunta la guerra.
Il Regno ha tentato di respingere
l'invasione, ma finora, senza successo.
E il nostro Re, Keeton, giace morente.*

Impersonerai il legittimo erede e figlio del Re, o il generale supremo, oppure il figlio bastardo, cercando di conquistare il trono. Otterrai il favore di Keeton? Ma se non riuscirai anche a fermare l'invasione, le tue trame e i tuoi intrighi saranno inutili.

Questo è un semplice GDR per un principe, un generale e un bastardo, senza GM, per il concorso "2013 Harder than Granite", da Daimon Games [www.daimongames.com].

- Per giocare ti occorrono:
- * 2 tazze vuote al centro del tavolo
- E per ogni partecipante:
- * Una copia di questo manuale pocketmod
 - * 2 tazze, 1 piena di token bianchi, 1 di neri



Copyright 2013 Daimon Games
Licenza Creative Commons:

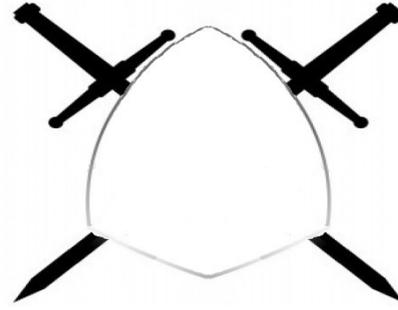
Attribuzione, Non Commerciale, Condividi Allo Stesso Modo
[<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode>]

Decidi se vuoi impersonare il legittimo erede, il generale, oppure il figlio bastardo di Re Keeton. Nessuno dei personaggi è più forte degli altri; hanno tutti le stesse possibilità di ottenere il trono.

Assegna un nome al tuo personaggio, e scrivi il nome nella lista sotto e nella prossima pagina. Puoi anche disegnare un semplice ritratto o il tuo stendardo.

- * _____: Principe ed erede di diritto al trono
- * _____: Generale Supremo, comandante d'armi
- * _____: Conte, e figlio bastardo del Re

Scrivi sopra anche i nomi degli altri personaggi, per ricordarli durante il gioco. Ora sei pronto per studiare le semplici e rapide meccaniche del gioco.



SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CREA IL TUO PERSONAGGIO

Re Keeton sa bene che voi tutti mirate ad ottenere il trono. Vi convocherà a copie nelle sue stanze, dove giace morente a letto. Un giocatore sarà Re Keeton, gli altri due impersoneranno i propri personaggi. Fate a turno, con il più vecchio che inizia come Re. Re Keeton farà domande, e condurrà l'inizio di ogni scena, ma poi spetterà agli altri due personaggi prendere in mano la situazione.

Ogni personaggio proverà a convincere il Re, con ragionamenti, fatti, informazioni, o con menzogne e tradimenti, di essere lui il candidato più adatto a ricevere la corona. Solo alla fine, Re Keeton deciderà che fare.

Le parole sono la tua spada. Quello che conta è restare sempre fedele al proprio personaggio.

Per ottenere il favore di Re Keeton, i due personaggi nella stanza formularanno alcune spiegazioni, e di solito inizieranno a breve a litigare. È tipico accusarsi a vicenda, attribuire colpe all'altro per un problema, un insuccesso o una sconfitta militare. Si possono presentare accuse, aggredire, contestare, rivelare intrighi veri o presunti, oscure manovre.

Il giocatore che impersona Re Keeton non deve prendere decisioni; il suo ruolo è dare inizio al conflitto con le sue domande. Le domande aiuteranno anche a illustrare lo stato del regno, dell'invasione, del nemico, a discutere tasse e ribellioni, eccetera.

Nel criticare gli avversari, si partecipa alla scoperta degli eventi e alla costruzione della storia. Non si può accusare il personaggio che non è presente nella stanza.

REALIZZARE LE SCENE

LE DOMANDE DEL RE